

Ратушняк Дмитро,

спеціальність «Дизайн»

Науковий керівник: Кравченко Наталія Іванівна,

доцент, кандидат мистецтвознавства,

завідувач кафедри дизайну

Київського університету імені Бориса Грінченка

МОЖЛИВІСТЬ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА СИСТЕМАТИЗАЦІЇ ВІРТУАЛЬНИХ АРХІТЕКТУРНИХ ФОРМ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ НА ПРИКЛАДІ TES

Анотація. У статті доведено актуальність дослідження архітектури в комп'ютерних іграх, зокрема, у TES. Розглянуто значення архітектурних форм для сприйняття ігрового світу. Виявлено можливість систематизації видів архітектури в межах одної франшизи. Дана наукова робота повинна пояснити серйозність розробки ігрового простору і його мистецькі риси.

Ключові слова: анімація, комп'ютерна графіка, моделювання, архітектура.

Для багатьох людей ком'ютерні ігри не викликають враження творів мистецтва або творів, які можуть бути серйозно пов'язаними з реальними сферами мистецтва та потребувати використання світового досвіду при розробці.

«Якби одноманітність дійсно була головною причиною краси, то чим правильніше вона б виглядала, тим більше задоволення приносила би очам», стверджує Афонькін С. Ю. [1, 126]. Але все пізнається в порівнянні, і тому у кожній сфері існує саме різноманіття буття. Так само і в архітектурі, вигаданій чи реальній. «Будучи цілком конкретною частиною натури, слугуючи достатньо реальним і утилітарним цілям, архітектура разом з цим виражається знаками, числами, абстрактними відношеннями» [2, 215]. З цього ж приводу можна сказати, що різноманіття способів вираження передбачає як безліч цілей, так і безліч завершених проєктів. А коли існує певна кількість неоднакових елементів, їх можна структурувати за певними ознаками.

Актуальність дослідження зумовлена потребою в першочерговій класифікації віртуальних архітектурних форм для їх вивчення а також створення інтересу до них у людей, зацікавлених у архітектурних формах, але не знайомих з віртуальними аналогами цих форм. Нажаль, недосліджена сфера ігрових світів як творів мистецтва незрозуміла для більшості людей дорослого віку, тому мало хто займається науковою обробкою віртуальної архітектури. Не зважаючи на відсутність наукового інтересу до цього питання серед мистецтвознавців, ігровий простір через своє різноманіття та зв'язок з реальною світовою культурою всіх часів продовжує розвиватись. Надалі він не тільки не перестане потребувати наукового дослідження, а ще й примусить його проводити, коли суспільство в більшій мірі ознайомиться з мистецтвом моделювання і відтворення певних антуражів за допомогою власного підходу до архітектурних форм.

Мета даної роботи полягає у доведенні необхідності виявлення основних типологічних ознак архітектури в комп'ютерних іграх, а також усвідомленні цього виду архітектури як окремого виду мистецтва.

Об'єктом дослідження є архітектура комп'ютерної гри TES. **Предметом** дослідження, в свою чергу, є систематизація архітектурних форм гри згідно з підходом до вивчення реально існуючих форм. Віртуальні географічні межі дослідження охоплюють континент Тамріель та всі розташовані на ньому регіони.

Справедливо виникає питання, за якими ознаками взагалі можна систематизувати віртуальне зображення? Насправді, використання існуючих сучасних класифікацій тут буде цілком доречним. В TES, як і в реальному житті, у всіх аспектах є розподіл на країни з певними географічними особливостями, розподіл за вигаданими расами, за утилітарними цілями, тощо. Можна сказати, що різниця полягає лише в тому, що віртуальне життя існує лише у комп'ютерному світі, але від цього воно не перестає дотримуватись реальних законів. Тому виявлення типології може і має співпадати з теоретичними засадами до вивчення реальної архітектури. Для підтвердження цих фактів далі буде продемонстрована різноманітність ігрового світу в контексті аналогій з різноманітністю реального життя, що логічно призведе до виявлення можливості реального дослідження віртуальної архітектури.

Для початку потрібно зрозуміти, за якими саме ознаками можна систематизувати архітектуру і що є підґрунтям для її варіативності? По-перше, архітектура сильно залежить від кліматичних умов, які спонукають поступатися красою і забезпечувати комфортне життя. По-друге, архітектура залежить від культури народів, тому в однакових кліматичних умовах різні народи будують споруди різних форм. По-третє, архітектура залежить від технічного розвитку суспільства. Всі ці аспекти, актуальні для реального життя, також притаманні ігровому світу TES.

Отже, на єдиному доступному ігровому континенті в The Elder Scrolls, Тамріелі, є наступні провінції (аналоги країн): Скайрім, Хай Рок, Хамерфел, Самерсет, Валенвуд, Ельсвейр, Блек Марш, Моровінд та Сиродил. Але чи кожна з провінцій має унікальні кліматичні особливості, унікальний рельєф місцевості, флору і фауну, і передбачає різний підхід до будування? Виявляється, що так.

Сиродил є центральною частиною зі звичайними кліматичними властивостями, також він являє собою центр політичних сил і в ньому розташована столиця Тамріелю – Імперське місто. Загальна характеристика архітектури може бути визначена як алюзія на класицизм з готикою і додаванням середньовічних мотивів. Імперське місто майже повністю складається з будівель, у яких переважає підхід класичного стилю. В інших містах використовуються готичні мотиви для релігійних споруд і середньовічний європейський підхід до житлових споруд.

Скайрім знаходиться на півночі і має холодний клімат. Вплив цих природних умов відображено у більш теплоізоляційних дахах і стінах

житлових будівель. Класицизм як основний стиль взагалі майже не зустрічається, на зміну йому приходить ремінісценція на романський стиль. Звісно, іноді гіперболізований і фентезійний.

Хай Рок знаходиться на заході і являє собою гірську місцевість з великою кількістю скель, але не тільки це є причиною занепаду культурного розвитку жителів цього регіону, адже політичні сили також не дозволяють архітектурі бути розвиненою.

Хамерфел та Ельсвейр, розташовані на півдні, мають спекотний пустельний клімат і не передбачають розвинених споруд, чисельність населення невелика, видатні архітектурні споруди відсутні.

Валенвуд – провінція з вологим тропічним кліматом, у якій флора являє собою джунглі. Рослинний характер місцевості настільки сильний, що відображається в архітектурі: столицю Фалинесті побудовано на величезному мандруючому дереві, що пересувається взимку у теплі краї, а влітку – навпаки.

Блек Марш – ще одна провінція з тропічним кліматом та болотистою місцевістю. Зважаючи на нерозвиненість технологічного рівню у TES та фентезійність гри взагалі, не дивно, що архітектура місцевого населення взагалі не розвинена. Будівлі розташовані на болотах, в якості транспорту слугують човни. Але це не алюзія на Венецію, тому що кам'яних споруд тут майже немає.

Моровінд, східна провінція, має помірний клімат, але іншу расу, тому архітектура тут сильно відрізняється від розташованого неподалік Сиродилу. При швидкому огляді головних споруд столиці можна чітко простежити наявність арабських мотивів з куполами та шпилями, а також ремінісценцію на традиційні елементи архітектури далекого сходу.

Отже, різноманіття форм архітектури, що залежить від особливостей місцевості, у TES цілком присутнє. Наступним кроком буде виявлення різноманіття на основі культурних відмінностей рас і народів.

Всього у грі є більше двадцяти рас і народів, але більша частина з різних причин не зустрічається у Тамріелі. Присутні раси – це люди, ельфи та звіролюди. Найбільш культурно розвиненими вважаються ельфи (а саме айлейди, різновид ельфів). Згідно з віртуальними джерелами інформації у грі, більшість часу саме айлейди керували Тамріелем, але згодом були переможені людьми. Не дивно, що найголовніша раса мала розвинений архітектурний смак і достатній культурний рівень, щоб будувати міста у стилі з елементами античного мистецтва. Цікаво, що часові межі гри сильно віддалені від часу правління айлейдів, тому зустріти можна лише руїни їх міст. Якщо провести аналогію, наприклад, з класицизмом, який у грі присутній у вигляді реального міста, тоді зрозуміло, чому айлейдів з їх античним стилем вже немає.

Один з різновидів ельфів – данмери – існує і в межах гри, а саме у Моровінді. Там, як вже було сказано, архітектура носить східний характер.

Наступними за культурним і духовним рівнем у TES є людська раса. Оскільки вона займає більшу частину континенту, то передбачає не лише одну народність. А це означає, що й архітектура сильно відрізняється і залежить не тільки від місцевості і оточуючих умов.

Не зважаючи на те, що реально існуючи стилі трохи розподілені по расам, основна їх частина притаманна у грі саме людській расі, що цілком логічно. Люди також культурно розвинені не менше за ельфів, і на момент гри є правителями континенту. Через це людська архітектура зустрічається у всіх її проявах: від власноруч збудованих окремих зрубів у лісі до цілих гранітних палаців і кам'яних фортець на гірських вершинах. Окрім різних стилів, людська архітектура має набагато більше утилітарних призначень, ніж примітивна звіролюдська, що забезпечує лише дах над головою. Основною відмінністю є велика кількість релігійних споруд. В кожному місті, якщо навіть не в кожному селі, обов'язково є церква або храм, виконані у характерному для місцевого народу стилі. Для еліти та правителів завжди будуються розкішні маєтки, палаци, замки (класову структуру населення ніхто не відміняв). Звичайні люди можуть володіти звичайними середньовічними хатами. Окрім міст та селищ поширені самостійні фортифікаційні споруди. До них відносяться форти, які майже цілком копіюють середньовічний стиль будівництва замкових споруд. У містах є розподілення на райони з різними властивостями, площі, підземні катакомби, вежі, поза межами міст зустрічаються різного роду застави, привали, табори. Одним словом, все як у реальному житті, і таке різноманіття цілком природно досліджується та сприймається.

Також у грі є раси, що відносяться до звіролюдей: орки, каджити (коти), аргоніанці (рептилії). З усіх рас вони найменш культурно розвинені, тому їх архітектура у кращому випадку нагадує дикі поселення великих племен. Про які-небудь видатні споруди не може бути й мови, тому що ці народи або воюють, або виживають. Тому архітектурні форми являють собою пристосування до умов місцевості: створення домівок всередині дерев, величезних рослин, грибів, тощо. Виключенням є місто Орсиніум, головне місто орків. Вони вважаються сильною, але не інтелектуальною расою, тому орки не можуть організувати своє суспільство та власну культуру, а єдине побудоване за всі часи місто потім було зруйноване.

Останнім достатньо важливим пунктом є рівень технологічного розвитку суспільства. Як вже було зазначено, гра TES фентезійна, тому не слід очікувати багато чого від нерозвинених жителів континенту. Але це зовсім не означає, що всі народи однаково добре живуть.

Наприклад, краще на материковій частині Імперське місто належить людям (імперцям), але інші людські народи, наприклад, редгарди, через військові дії та пустельну місцевість не можуть займатись власним розвитком, їх рівень – виживання, як і у звіролюдей. Але серед найрозвиненіших рас перше місце посідають двемери – зниклі зараз ельфи. Їх технічний розвиток дозволяв будувати навіть складні механізми та парові двигуни. Мешкали двемери під землею, побудувавши собі великі підземні міста. Частково тут можна провести аналогію з архітектурою ацтеків і майя, але у грі вона дуже стилізована та прикрашена різними механізмами.

У грі також існує велика кількість окремих невеликих регіонів, наділених унікальною архітектурою, що тільки збагачує загальне різноманіття.

Новизна даної роботи полягає у спробі визначення ігрового віртуального світу як об'єкту наукового дослідження, пояснення збігів між функціонуванням світу гри та функціонуванням реального світу, що повинно створювати зацікавленість до вивчення віртуального простору. Ніяких наукових досліджень віртуальних ігрових просторів не проводиться, але із зростанням інтересу до цієї сфери та ускладненням опису ігрового буття можливе подальше дослідження всього, що пов'язане з певними франшизами або жанрами в цілому.

Висновок. Гра The Elder Scrolls не просто містить значну кількість різних варіантів візуального контенту, а ще й має підґрунтя у вигляді справжньої історії, політики, міжнародних відносин свого світу. Це робить вивчення архітектури в ній осмисленим та більш науковим, зважаючи ще й на те, що вся архітектура гри не тільки працює за реальними законами та має реальні прототипи, але й може бути об'єктом дослідження та класифікації.

ПОСИЛАННЯ

1. Афонькин С.Ю. Все о чудесах архитектуры. – СПб.: ООО «СЗКЭО», 2009. – 176 с.
2. Афонькин С.Ю. История архитектурных стилей – СПб.: «БМК», 2013. – 96 с.
3. Барановский Г.В. Архитектурная энциклопедия – Т. 3. – СПб.: «Строитель», 1903. – 502 с.
4. Васильев В.Е., Морозов А.В. Компьютерная графика: учебное пособие – СПб.: СЗТУ, 2005. – 101 с.
5. Вишпер Б.Р. Введение в историческое изучение искусства – М.: «Изобразительное искусство», 1985. – 288 с.
6. Зедльмайр Х. Утрата середины – М.: «Территория будущего», 2008. – 583 с.
7. Тэн И. Философия искусства – М.: «Республика», 1996. – 351 с.
8. Хогарт У. Анализ красоты – Л.: «Искусство», 1987. – 240 с.
9. D. Morris, L. Hartas The Art of Game Worlds – U.K.: «ILEX», 2004. – 199 с. [3, 56]
10. J.Shell The Art of Game Design – B.: «Elsevier», 2008. – 489 с.